



SHINJI COLLECTION



ocean®

SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE • ATARI ST • AMIGA

NINJA COLLECTION

ENGLISH	PAGE
SPECTRUM LOADING	2
AMSTRAD LOADING	2
COMMODORE LOADING	3
ATARI ST LOADING	3
AMIGA LOADING	3
BAD DUDES VS. DRAGONNINJA	4
DOUBLE DRAGON	10
SHADOW WARRIORS	14
DEUTSCH	
AMSTRAD LADEN	19
COMMODORE LADEN	19
ATARI ST LADEN	20
AMIGA LADEN	20
BAD DUDES VS. DRAGONNINJA	21
DOUBLE DRAGON	26
SHADOW WARRIORS	27

LOADING SPECTRUM

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48k or Spectrum+ then load as follows. Type LOAD ""(ENTER). (Note there is no space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128k then follow the loading instructions on - screen or in the accompanying manual.
If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the spectrum manual.
5. If the computer is a spectrum 128k then follow the loading instructions on - screen or in the accompanying manual.

AMSTRAD

CPC 464 LOADING

Place the rewind cassette in the deck, type RUN" and then press ENTER / RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER / RETURN key. Then type RUN" and press ENTER / RETURN key. (The symbol is obtained by holding shift and pressing the@ key.

CPC 664 and 6128 LOADING

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER / RETURN key. Then type RUN" and press ENTER / RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen.

COMMODORE

CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

AMIGA 500

Insert the disk into drive A and turn on the computer; the program will then load automatically.

AMIGA 1000

Insert the system disk; when the workbench illustration appears insert the game disk; the program will then load automatically.

BAD BUDES

vs.

DRAGONNINJA

T.M.

Use your special Martial Arts skills, Punch, Kick, Jump, Flying-kick and Super-punch; with added power in the shape of special Ninja-style weapons. The opponents in your battle for supremacy are four types of Evil star/throwing Ninja Assassins whose skills are manifold and dangerous. Also out to spoil your day are acrobatic Women Warriors and vicious Guard Dogs. At the end of each level you must overcome the Ninja Master in order to progress — some examples of these superhuman villains are:- A fire-breathing Fat Man, an Armour Clad giant and the Green and Gruesome Giant Ninja — who has a disconcerting habit of suddenly multiplying into an army!

Mission accomplished? ...not yet! Now rescue the President of The United States from the grip of these villainous warriors and fly him to safety.

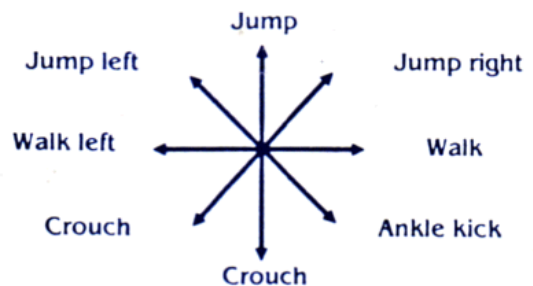
Dragon Ninja, the hottest coin-op conversion around, designed to give your computer some real kicks!!

CONTROLS

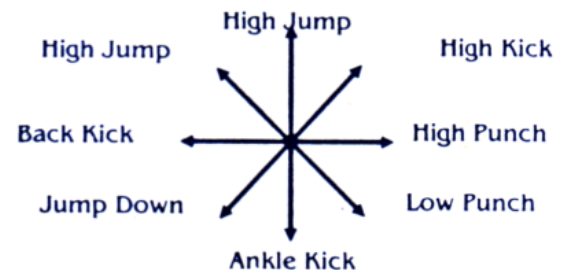
SPECTRUM

Redefinable keys & Sinclair and Cursor joysticks

FACING RIGHT



With fire button pressed



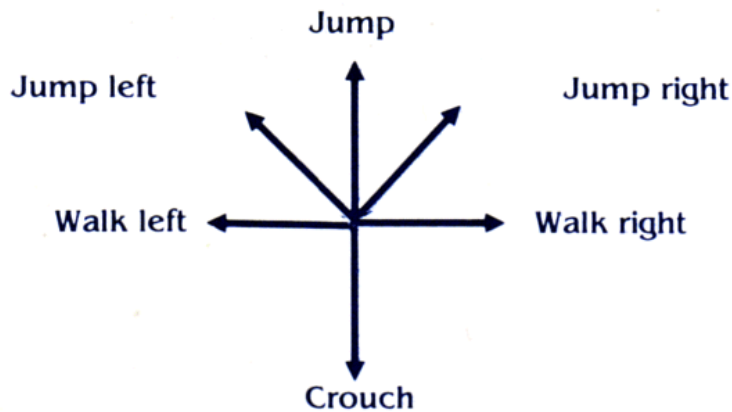
Note: When facing left the controls are reversed

The game is controlled by joystick only in port 1, one player only. Leaving the fire button pressed starts the super punch. Release to action.

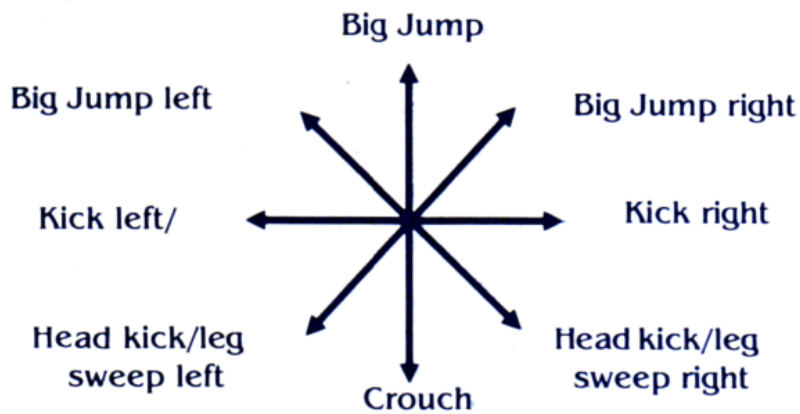
AMSTRAD

Keyboard totally redefinable.

JOYSTICK



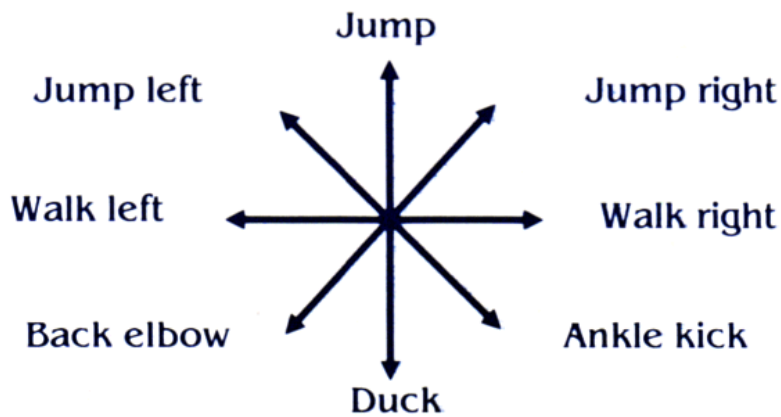
With fire button depressed



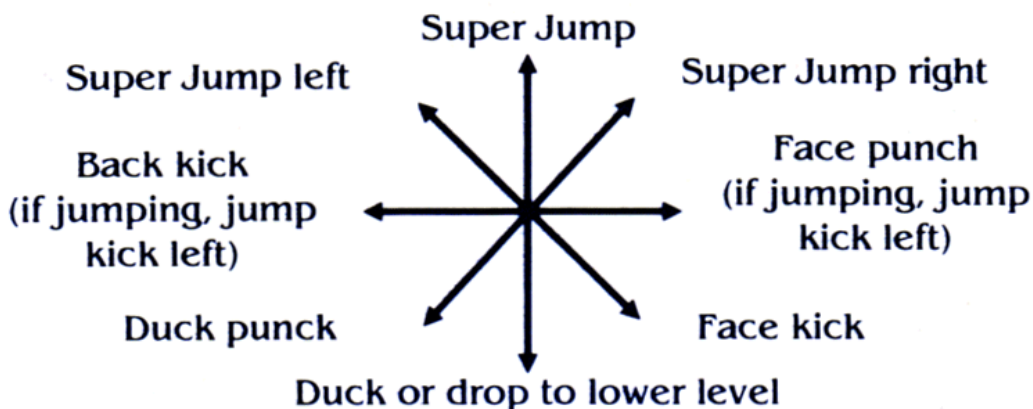
Fire results in a punch, holding fire and then releasing will produce a power punch unless you have a weapon in which case you will always use the weapon in stabbing motion.

COMMODORE

The game is controlled by joystick only in port 1, one player only.



Leaving the fire button pressed starts the super punch. Release to action.



Commodore key to pause game and restart.

ATARI ST/AMIGA

The game is controlled by joystick, plus the following keys.

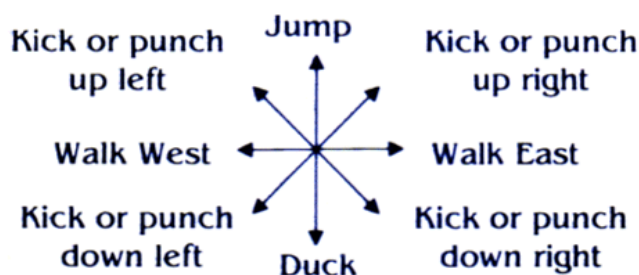
Option Keys

Key F1: . . . One player mode

Key F2: . . . Two player mode

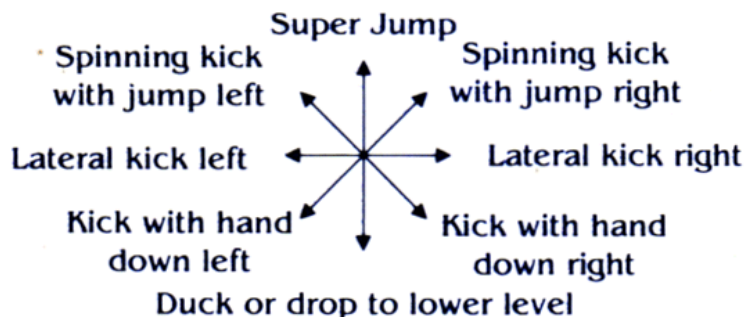
Key F3: . . . Music on/off

P: Pause the game



Leaving the fire button pressed starts the super punch. Release to action

With fire button pressed:



When jumping you can move yourself right or left with joystick.

GAMEPLAY

Battle your way through screen after screen of adversaries, progressing right or left depending on the level.

You face a giant enemy at the end of each level who must be disposed of with multiple hits.

You can collect extra weapons (chain or knife) if dropped by a fallen enemy. There are also capsules scattered randomly around the playfield. Time capsules give extra time for the level while energy ones replenish your life source.

The Super-punch feature allows you to knock down several adversaries with one blow. This power blow takes all your concentration and can only be implemented by standing still and holding down the fire-button for a few seconds until charged.

STATUS & SCORING

SPECTRUM

Display

Score

Lives

Time remaining

Your power

Enemies' power

Scoring

Points are scored for disposing of adversaries (200) and 50 for a hit on the giant Ninjas: 3000 points are awarded for disposing of these big baddies.

If time reaches zero — game over. If energy reaches zero — life lost.

AMSTRAD

The following are displayed on screen

scrolling play area

high score display

score

time remaining

your energy

Enemy energy level

Scoring as follows

	Points
Standard Ninja	75
Shuriken Thrower	125
Lady Ninja	100
Dog	150
End of level baddie	50per hit, 1000 pts when defeated

Object collected	200
Swordsman	225

If energy reaches zero — life lost
 If time reaches zero — game over

COMMODORE

The following are displayed on screen

Player score
 Hi score
 Energy level
 Lives remaining
 Level indication
 Time remaining

Scoring as follows

	Points
Blue Ninja	75
Lady	100
"Big Baddie" (end of level)	50per hit, 10,000+ per elimination
Ninja with knife	175
Objects collected	200
"Big Baddie" (during level)	500

If energy reaches zero — life lost
 If time reaches zero — game over

ATARI ST/AMIGA

The following are displayed on screen

Player score
 Hi score
 Energy level
 Lives remaining
 Level indication
 Time remaining

Scoring as follows

	Points
Blue Ninja	100
Red Ninja	200+ special weapon
Grey Ninja	200
Girls	400
Samurai	700

Dog	200
Little Ninja	200
"Big Baddie" (end of level)	10,000
Dragon Ninja (rescue level)	100,000
If energy reaches zero — life lost	
If time reaches zero — life lost	

HINTS AND TIPS

- Keep a look out for Ninjas with weapons, they carry useful objects which you can pick up.
- Extra weapons extend your reach so make sure you keep hold of them.
- The giant Adversaries need more than one hit — dodge, then attack.
- Make sure you're facing the right direction when implementing the Super-punch, as you cannot move during the charging process.
- Be careful out there!

DRAGON NINJA

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

CREDITS

SPECTRUM

Written by Paul Owens
 Graphics by William Harbison
 Music by Jonathan Dunn
 Produced by D C Ward ©Imagine Software

AMSTRAD

Programming - James Higgins
 Graphics — Martin McDonald
 Music/FX — Jonathan Dunn
 Produced by D C Ward
 ©1988 Imagine Software

COMMODORE

Coding by David Collier
 Graphics by Stephen Wahid and John Palmer
 Music by Jonathan Dunn
 ©1988 Imagine Software

ATARI ST/AMIGA

Coding, Graphics and Music by Ocean France
 Produced by DC Ward
 ©1989 Imagine Software

DOUBLE DRAGON™

THE STORY SO FAR . . .

Double Dragon is the story of two twin brothers, Billy and Jimmy Lee, facing the odds together in a city where survival has to be learned the hard way. Their knowledge of the martial arts, combined with the experience of tough urban existence, has made them both formidable fighting machines, ready for any challenge that comes their way.

But now the brothers are faced with their greatest challenge ever. Billy's girl Marian has been kidnapped by the Black Warriors, a savage and ruthless street gang led by the mysterious Shadow Boss. Using skills gained from a lifetime on the streets, and whatever weapons come to hand – including knives, whips, baseball bats, rocks, and even oil-drums – Billy and Jimmy must pursue the gang through the sprawling slums, factories and outskirts of the city, to reach the thugs' hideout for a final confrontation with the infamous Shadow Boss!

THE CAST



BILLY LEE: Height 5'10". Weight 165 lbs. Billy began his Kung Fu training at the age of 12 and became a Kung Fu Sosaiken Master at 20.

JIMMY LEE: Height 5'10". Weight 170 lbs. Billy's twin brother and also a master in the martial arts.



LOPAR: Height 5'8". Weight 175 lbs. Packs a nasty right and left punch, and gets a kick out of hurling oil-drums around.



ABOBO: Height 6'3". Weight 167 lbs. The Middle Boss, Abobo likes to slap people about.



WILLIAMS: Height 5'8". Weight 167 lbs. Has perfected a strong jump-kick, and is very handy with a knife or baseball bat.



LINDA: Height 5'4". Weight 114 lbs. Watch out for her swift right and left punches. She also cracks a mean whip.



CHINTAI: Height 5'6". Weight 152 lbs. A Karate Master. Enough said . . .



WILLY: Height 6'. Weight 205 lbs. The Big Boss, Willy is armed with a machine gun and, needless to say, won't hesitate to use it.

YOUR WEAPONS

As you hunt through the urban decay of the city you will find boxes, rocks, oil-drums, knives, baseball bats and whips. All can be picked up (by moving near a weapon and pressing Fire) and used in fights (by pressing Fire when a weapon is held).

The action in Double Dragon takes place in 5 different scenarios: the City Slum, the Industrial Area, the Forest, and outside and inside the Boss's Hideout.

ATTACKING THE ENEMY

You have a vast range of fighting skills at your disposal. Individual attacking moves are detailed below:

LEFT OR RIGHT PUNCH – press Fire to punch your opponent in the direction you are facing.

KICK – move joystick to the right and press Fire to kick forward. If you can get very close to your opponent, you can turn the kick into a **HAIR GRAB KICK**. And you can turn a hair grab kick into a **SHOULDER THROW** by reversing joystick and pressing Fire.

HEAD-BUTT – move joystick down and press Fire to head-butt your opponent

JUMP-KICK FORWARD – move joystick in south-east direction and press Fire

WHIRLWIND KICK – move joystick in south-west direction and press Fire to turn and kick

ELBOW BACKWARD – move joystick to the left and press Fire to elbow an opponent behind you

JUMP BACKWARD – move the joystick up and left and press Fire.

JUMP UP – move the joystick up and press Fire.

JUMP FORWARD – move the joystick up and right and press Fire.

CONTROLS:

Joystick (2 players require 2 joysticks)

Joystick (2 players require 2 joysticks)

Fire only: Left-right punch/pick up/use weapon

PLAYING THE GAME

At the bottom of the screen are shown two sectioned bar displays, one for each player. Each bar represents one 'life' which is used up as Billy takes the enemy's shots. (The number of lives remaining is shown next to the bar.)

At the top of the screen, beneath the scores, is a display of how much time you have left to complete that level. Just like the Arcade, if you are still hanging around when the clock runs out, you lose a life. Life is tough on the streets.

Keep fighting your way to the right using whatever weapon you can find. Beware of allowing the bad guys to rob you of a weapon too close to the edge of the screen – you will not be able to pick it up again!

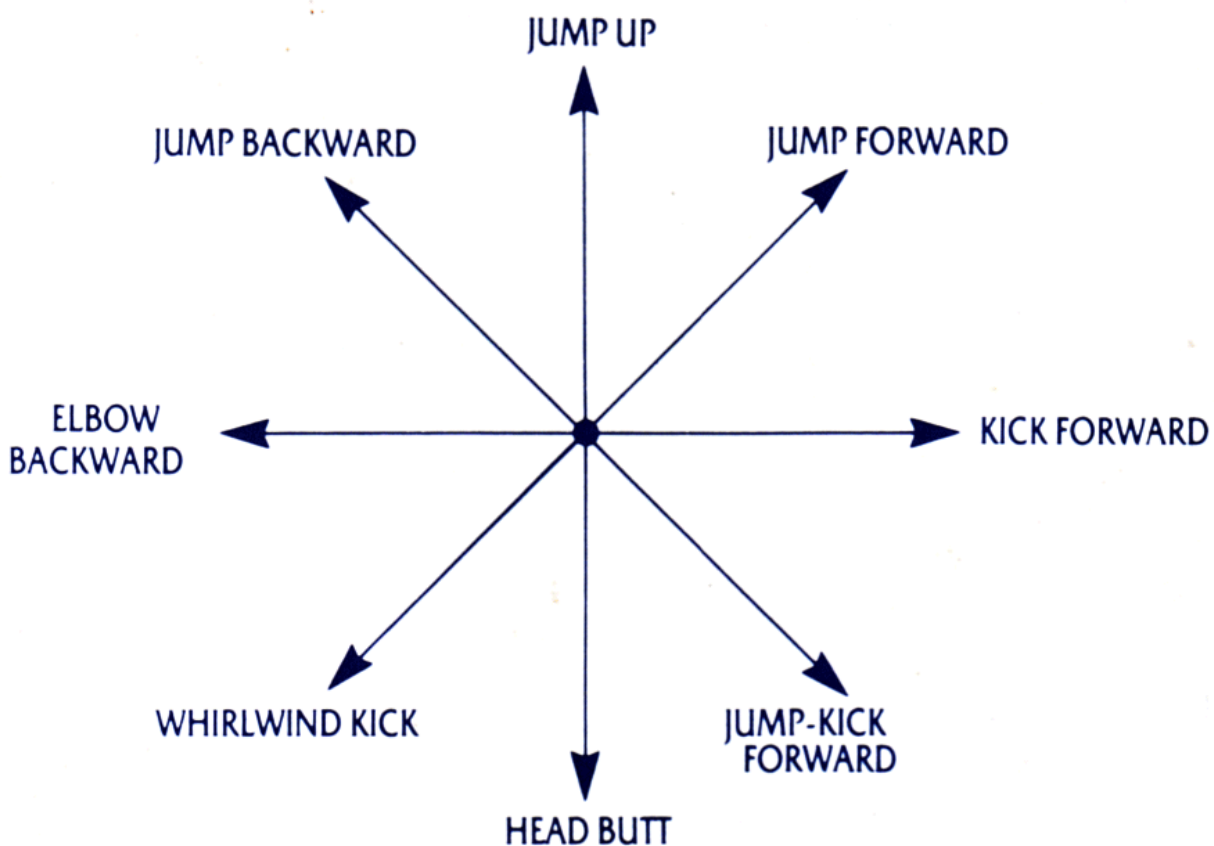
If you lose all your lives, you can use up one of the five 'credits' you start the game with – drop another quarter in – and continue on, just like the Arcade! Once all your credits are gone, so are you.

Press Fire to use a credit and continue on from your present position when you lose all your lives and are prompted to do so on screen.

Clear out the trash on one level to move on the next. Your girl is at the end of level 5 – go get her! Watch for the thumb to tell you when to move on! If two players play as a team to fight through more enemies, it gets even more interesting towards the end. Keep your wits about you and one eye on your partner!

SUMMARY OF FIRE-PLUS-DIRECTIONAL CONTROLS

The following diagram applies if facing right. Reverse if facing left:



GENERAL MOVEMENT AND DEFENSIVE MOVES

With the Fire button not pressed, the joystick gives 8 standard directions of movement. To jump up, jump back, or jump forwards, move the joystick up, north-west or north-east respectively, with the Fire button pressed.

© 1988 Mastertronic International, Inc.

SHADOW Warriors

SCENARIO

Handed down since the turmoil of Medieval warring States are five secret Ninjitsu techniques known only to the Shadow Warriors.

In the concrete jungle of an American metropolis chaos has broken loose, an Oriental demon has possessed the strength of the greatest Warrior and has summoned forth a squad of ghoulish assassins who must be stopped.

This duty falls to you, the last in a line of legendary combatants and the only saviour of a threatened city....Shadow Warrior, the hero of the '90s.

CONTROLS SPECTRUM

This is a one player game which may be controlled by Sinclair joystick in either port and Keyboard. This is not compatible with the Kempston Interface.

AMSTRAD

This is a one player game which may be controlled by joystick or keyboard

SPECTRUM AND AMSTRAD KEYS

Q	UP
QP	UP/RIGHT
QO	UP/LEFT
A	DOWN

AO DOWN/LEFT
AP DOWN/RIGHT
O LEFT
P RIGHT
SPACE FIRE
H PAUSE ON/OFF

COMMODORE

This is a one player game controlled by joystick only in port 1.

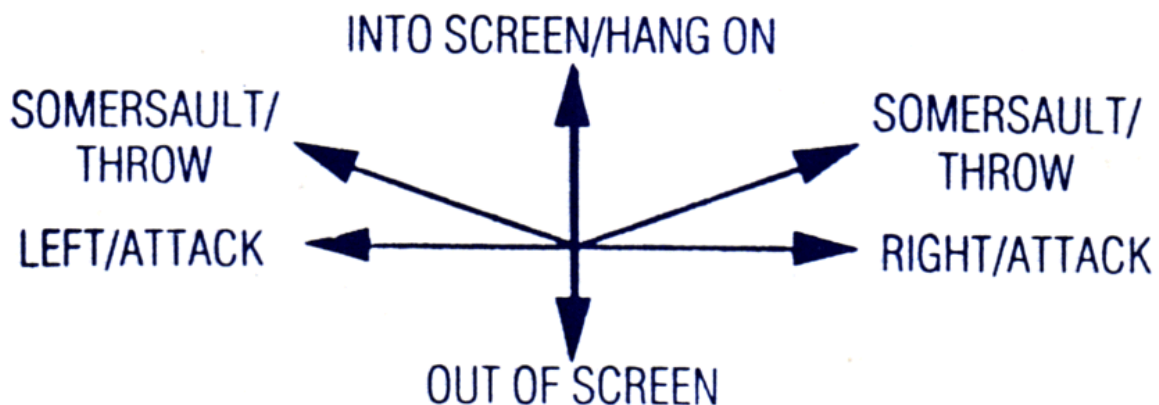
H PAUSE/UNPAUSE GAME

ATARI ST/AMIGA

This is a one or two player game and is controlled by joystick only with the following additional keys:

H PAUSE ON/OFF
S MUSIC ON/OFF
1 START PLAYER 1
2 START PLAYER 2

JOYSTICK CONTROLS - ALL FORMATS



Press fire button for attack moves

STATUS AND SCORING

The status panel shows swords indicating the number of lives remaining, energy is displayed above them.

Points are awarded as follows:-

Killing an enemy	100 points
Breaking an object	50 points
Killing end of level Guardian	1000 points
Completion of level	1000 points

Bonuses are found when objects are smashed as follows:

Small Ninja	extra life
Sword	Sword
Blue pill	1 point of energy
Red pill	2 points of energy
Small ruby	100 points
Large ruby	300 points

The timer is reset back to 99 after completing each level and after completing a section of the game.

GAMEPLAY

The player progresses through each level and meets various enemies along the way. The Ninja in this game has perfected the techniques of the Triple Blow Combination, The Flying Neck Throw, the Hang Kick, the Phoenix Backflip and the Tightrope technique.

As he cuts a swathe through each zone, items appear from within trash cans, signs and telephone booths. His mission is to fight his way through six of the toughest neighbourhoods in America as he collects these items and destroys the assassination squads on his way to the final conflict with the evil Demon.

HINTS AND TIPS

Try not to let enemies get on both sides of you. If they do then try to position an object between you.

Use objects to 'take a breather' from the action.

Try jumping over enemies and hitting them from behind.

Do not rush quickly through the levels, stop and wait for enemies to come on screen individually or in pairs and take them without going on. This way large gangs of baddies will be avoided.

SHADOW WARRIORS

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

CREDITS

© 1989 Tecmo Ltd.

Conversion by Teque Software

Music by Matt Furniss

Produced by DC Ward

©1990 Ocean Software Ltd.



NINJA COLLECTION



ocean®

18 AMSTRAD • COMMODORE • ATARI ST • AMIGA

LADEANWEISUNGEN

CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie ITAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. (Das Zeichen I erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie ITAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmmanweisungen.

COMMODORE

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicher - stellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT - und die RUN / STOP - Taste gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY- Knopf drücken. Dieses Program lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem laden den FIRE - KNOPF drücken.

DISKETTE

Wähle Modus 64. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD " * ",8.1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm auto matisch.

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das program wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das Interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Das program wird automatisch geladen.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH - Symbol erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das programm wird automatisch geladen.

BAD BOYES vs. DRAGONNINJA T.M.

Hier kommt der neueste Knaller von Data East. Kämpfen Sie sich durch die sieben Wahnsinns-Spielstufen.

Sie brauchen Ihre gesamte kämpferische Geschicklichkeit. Zerschmettern Sie Ihre Gegner mit Schlägen, Tritten, Sprüngen, und den gefährlichen Super-Schlägen. Falls das nicht ausreicht, steht Ihnen zusätzlich die spezielle Bewaffnung eines Ninjas zur Verfügung.

Ihre Gegner in dem Kampf um die Herrschaft sind vier Arten Ninja-Mördern, die viele gefährliche Kampfarten beherrschen. Außerdem trachten Ihnen noch akrobatische weibliche Kämpfer nach dem Leben.

Zum Abschluß einer jeden Spielstufe müssen Sie einen Meister der Ninjas bezwingen — das sind beispielsweise ein feuerspeiender Fettwanst, und der grüne, grauenhafte Ninja — der die unheimliche Begabung hat, sich plötzlich zu einer ganzen Armee zu vervielfachen!

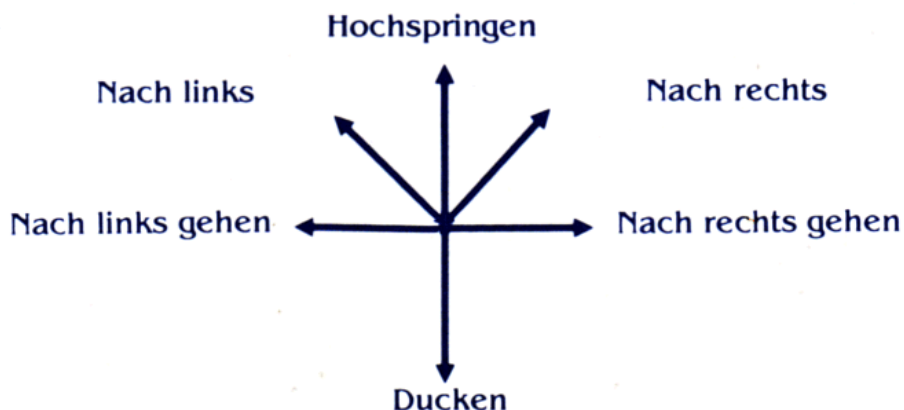
Mission erfüllt? ... noch nicht! Jetzt müssen Sie den Präsidenten der Vereinigten Staaten aus den Klauen dieser böartigen Krieger befreien und ihn in Sicherheit bringen.

Dragon Ninja, die heißeste Umsetzung eines Automatenspiels, gibt Ihrem Computer den richtigen Kick!!

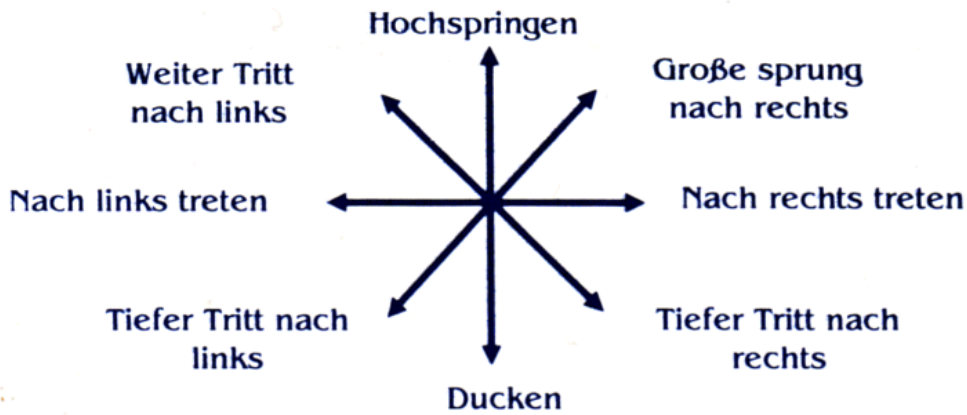
STEUERUNG AMSTRAD

Die Tastaturbelegung ist frei definierbar.

JOYSTICK



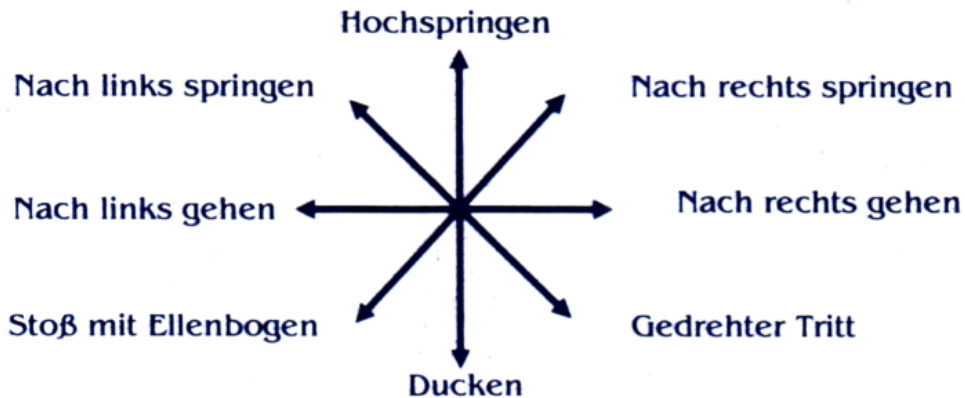
Feuerknopf gedrückt



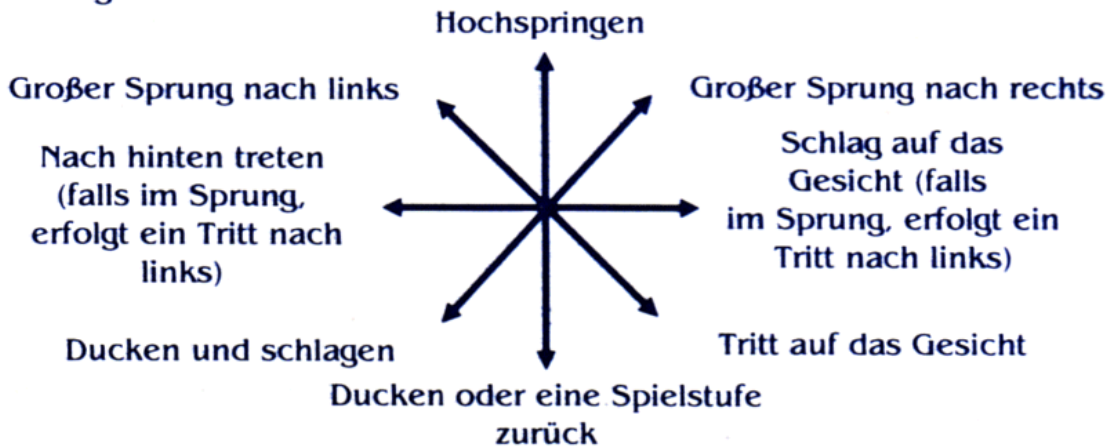
Ein kurzer Druck auf den Feuerknopf bewirkt einen normalen Schlag — ein längerer Druck auf den Feuerknopf hat beim Loslassen einen sehr kraftvollen Super-Schlag zur Folge. Wenn Sie jedoch eine Waffe in der Hand halten, so steuern Sie mit dem Feuerknopf die Funktion der Waffe.

COMMODORE

Dieses Spiel ist für einen Spieler ausgelegt. Die Steuerung erfolgt über einen Joystick in Port 1.



Durch längeres Drücken des Joysticks leiten Sie einen Super-Schlag ein, der beim Loslassen ausgeführt wird.



Die Commodore-Taste schaltet die Spielpause an und aus.

ATARI ST/AMIGA

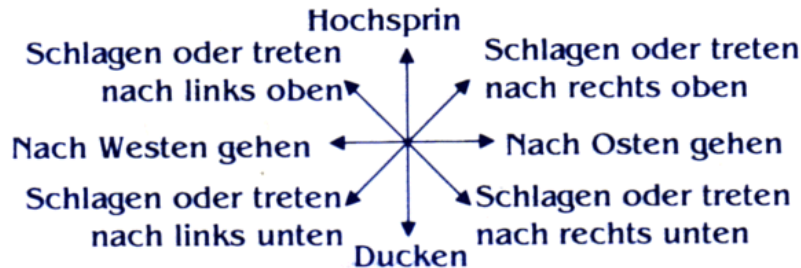
Sie steuern das Spiel mit dem Joystick und den folgenden Sondertasten:

F1: Ein Spieler Modus

F3: Musik an/aus

F2: Zwei Spieler Modus

P: Pause an/aus



Ein längerer Druck auf den Feuerknopf hat beim Loslassen einen sehr kraftvollen Super-Schlag zur Folge

Feuerknopf gedrückt:



Beim Springen nach können Sie sich mit dem Joystick nach rechts und links bewegen.

SPIELABLAUF

Kämpfen Sie sich Ihren Weg frei, der Sie über mehrere Bildschirme voller Angreifer führt. Abhängig von der jeweiligen Spielstufe müssen Sie nach links oder rechts weiter vordringen.

Am Ende jeder Spielstufe steht Ihnen ein äußerst gefährlicher Gegner gegenüber, der erst nach mehreren Treffern zu vernichten ist.

Sie können zusätzlich die Waffen (Ketten und Messer) aufnehmen, die die besiegten Gegner fallen lassen. Auf dem Spielfeld liegen verschiedene Kapseln zufällig verstreut herum. Die Zeit-Kapseln geben Ihnen etwas mehr Zeit für die jeweilige Spielstufe, während die Energie-Kapseln für neue Kraft sorgen.

Mit einem Super-Schlag können Sie mehrere Angreifer gleichzeitig niederstrecken, doch müssen Sie sich voll auf diesen Schlag konzentrieren. Dazu müssen Sie stillstehen und den Feuerknopf für einige Sekunden gedrückt halten, bis Sie die nötige Kraft erreichen und den Schlag durch Loslassen des Feuerknopfes ausführen.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

AMSTRAD

Auf dem Bildschirm finden Sie folgende Anzeigen:

Das Spielfeld

Die bisher höchste Punktezahl

Ihre Punktezahl

Verbleibende Zeit

Ihre Kraftreserve

Die Kraftreserve der Angreifer

Ereignis

Punkte

Normaler Ninja

75

Shuriken-Werfer

125

Weibliche Ninja

100

Hund

150

Letzter Gegner

50 pro Treffer, 1000 Punkte beim Sieg

Objekt aufnehmen

200

Schwertkämpfer

225

Sie verlieren ein Leben, sobald Ihre Energiereserven verbraucht sind.

Das Spiel wird abgebrochen, wenn die Zeit abgelaufen ist.

COMMODORE

Auf dem Bildschirm finden Sie folgende Anzeigen:

Ihre Punktezahl

Die bisher höchste Punktezahl

Ihre Kraftreserve

Verbleibende Leben

Spielstufe

Verbleibende Zeit

Ereignis

Punkte

Blauer Ninja

75

Weibliche Ninja

100

"Big Baddy" (am Rundenende)

50

pro Treffer, 10.000 Punkte beim Sieg

Ninja mit Messer

175

Objekt aufnehmen

200

"Bid Baddy" (im Spiel)

500

Sie verlieren ein Leben, sobald Ihre Energiereserven verbraucht sind.

Das Spiel wird abgebrochen, wenn die Zeit abgelaufen ist.

ATARI ST/AMIGA

Auf dem Bildschirm finden Sie folgende Anzeigen:

Ihre Punktezahl

Die bisher höchste Punktezahl

Ihre Kraftreserve

Ersatzleben

Anzeige der Spielstufe

Verbleibende Zeit

Punktewertung

	Punkte
Blauer Ninja	100
Roter Ninja	200 + Spezial-Waff
Grauer Ninja	200
Weibliche Kämpfer	400
Samurai	700
Hund	200
Letzter Gegner	10.000
Dragon Ninja (Stufe 8)	100.000

Sie verlieren ein Leben, sobald Ihre Energiereserven verbraucht sind.
Sie verlieren ein Leben, wenn die Zeit abgelaufen ist.

TIPS UND TRICKS

- Üben Sie die verschiedenen Bewegungen, damit Sie die richtige Distanz zwischen Ihnen und den Angreifern zum genauen plazieren der Schläge halten können.
- Achten Sie auf bewaffnete Ninjas. Diese tragen nützliche Gegenstände bei sich, die Sie an sich nehmen können.
- Zusätzliche Waffen erhöhen Ihre Reichweite — verlieren Sie sie nicht.
- Zum Bezwingen der sehr gefährlichen Angreifer müssen Sie mehrere Treffer plazieren — umgehen Sie den Gegner und schlagen Sie dann zu.
- Achten Sie bei der Vorbereitung zu einem Super-Schlag auf die richtige Richtung, denn während des Kräftesammelns können Sie sich nicht bewegen.
- Seien Sie vorsichtig da draußen!

DRAGON NINJA

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Imagine Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

AMSTRAD

Programmierung: James Higgins
Grafiken: Martin McDonalds
Musik: Jonathan Dunn

Produziert von D.C. Ward
Deutsche Bearbeitung: AGC,
©1988 Imagine Software

COMMODORE

Programmierung: David Collier
Grafiken: Stephen Wahid und John Palmer

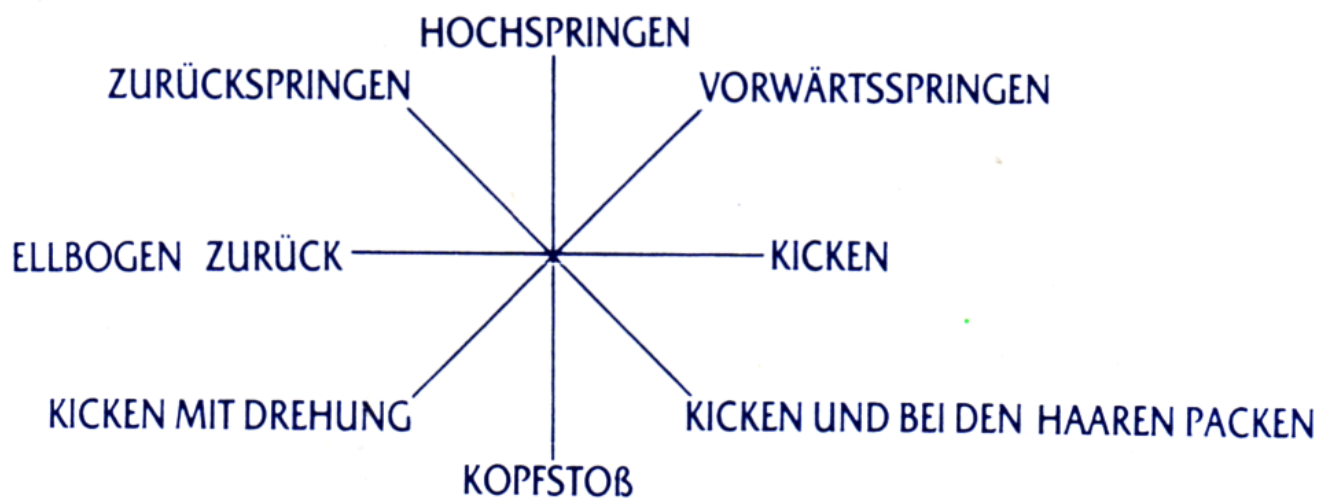
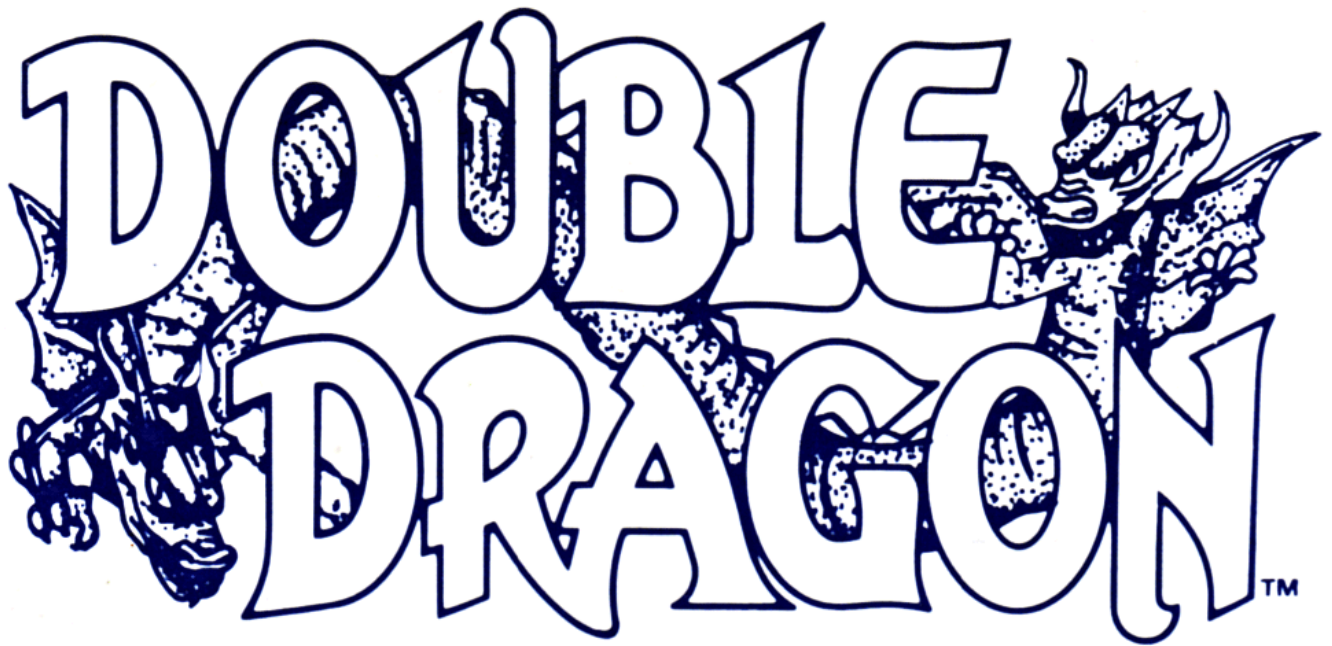
Produziert von D.C. Ward
Deutsche Anleitung: AGC
©1988 Imagine Software

ATARI ST/AMIGA

Programmierung, Grafiken und Musik von Ocean Frankreich
Produziert durch DC Ward

© 1989 Imagine Software

DOUBLE DRAGON™



SHADOW Warriors

Die Geschichte

Seit den Standeskämpfen im Mittelalter werden fünf geheime Techniken der Ninjitsu immer nur an den besten Kämpfer, den Shadow Warriors, weitergegeben.

In der Betonwüste einer amerikanischen Großstadt ist das Chaos ausgebrochen. Ein orientalischer Demon hat die Stärke des größten Kriegers erreicht und eine Einheit von greulichen Mördern aufgestellt. Dem muß Einhalt geboten werden.

Diese Aufgabe übernimmst Du, der letzte in der Reihe von legendären Kämpfern und der einzig mögliche Erlöser einer hilflosen Stadt ... Shadow Warrior, der Held der Neunziger Jahre.

STEUERUNG

AMSTRAD

Dies ist ein Spiel für eine Person. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick oder der Computertastatur.

BEFEHLSTASTEN FÜR AMSTRAD CPC:

Q	AUFWÄRTS
QO	LINKS/AUFWÄRTS
QP	RECHTS/AUFWÄRTS
A	ABWÄRTS
AO	LINKS/ABWÄRTS
AP	RECHTS/ABWÄRTS
O	LINKS
P	RECHTS
LEERFELD	FEUERN
H	PAUSE AN/AUS

COMMODORE 64

Dies ist ein Spiel für eine Person. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick in Port 1.

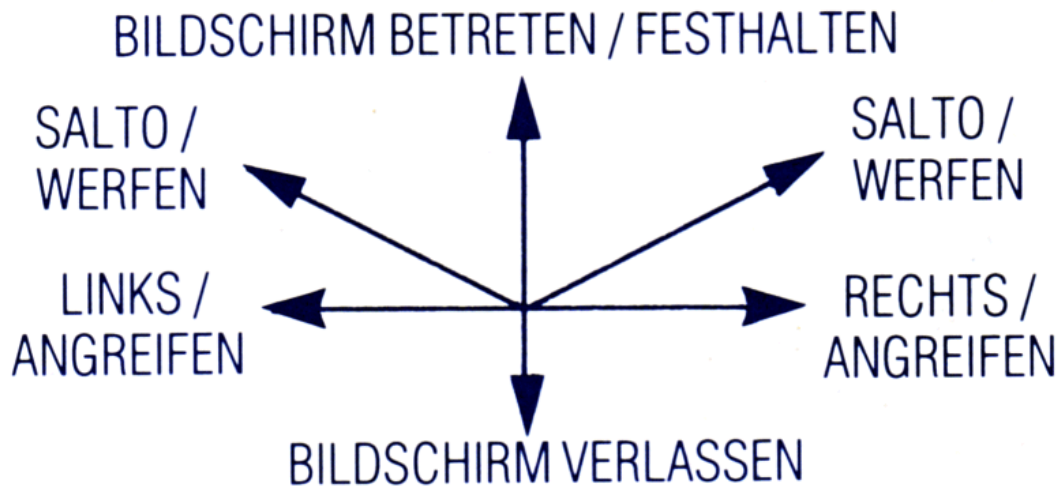
H	PAUSE AN/AUS
---	--------------

ATARI ST/AMIGA

Dies ist ein Spiel für eine Person. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick und folgenden Tasten der Computertastatur:

H	PAUSE AN/AUS
S	MUSIK AN/AUS
1	SPIELER 1 STARTEN
2	SPIELER 2 STARTEN

JOYSTICK STEUERUNG - ALLE SYSTEME



Für Angriffsbewegungen drücken Sie den Feuerknopf.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

In der Statusanzeige sehen an der Anzahl der Schwerter, wieviele Leben Sie noch haben. Darüber wird die Energie angezeigt.

Die Wertungen:

Einen Feind töten	100 Punkte
Gegenstand zerbrechen	50 Punkte
Wächter am Abschnittsende töten	1000 Punkte
Abschnitt abschließen	1000 Punkte

Für das Zerstören der folgenden Objekte gibt es Bonus-Leistungen:

Kleiner Ninja	Extra Leben
---------------	-------------

Schwert	Schwert
Blaue Pille	1 Energie-Punkt
Rote Pille	2 Energie-Punkte
Kleiner Rubin	100 Punkte
Großer Rubin	300 Punkte

Nach dem Beenden eines Abschnittes oder eines Durchgangs wird die Zeituhr auf 99 zurückgestellt.

SPIELABLAUF

Der Spieler muß die Abschnitte des Spiels durchqueren und trifft dabei auf viele unterschiedliche Gegner. Der Ninja in diesem Spiel beherrscht viele Kampftechniken perfekt.

Auf seinem Weg erscheinen Gegenstände innerhalb von Mülleimern, Telefonzellen und anderen Symbolen. Seine Aufgabe ist, sich durch sechs der wildesten Bezirke in Amerika zu arbeiten. Dabei muß er die Gegenstände aufnehmen und die Mörderbanden zerschlagen, um bis zu dem teuflischen Demon vorzudringen.

TIPS UND TRICKS

Lassen Sie sich nicht von den Gegnern 'in die Mitte' nehmen. Falls das passiert, versuchen Sie, Objekte zwischen sich und die Gegner zu bringen.

Benutzen Sie die Objekte, um sich von den Kämpfen zu erholen. Versuchen Sie, über die Gegner zu springen, um sie von Hinten anzugreifen.

Laufen Sie nicht einfach durch die Abschnitte. Warten Sie auf Gegner, die allein oder zu zweit erscheinen, und gehen Sie nach dem Sieg nicht gleich weiter. So können sich die Gegner nicht zu Gruppen zusammenschließen und gemeinsam angreifen.

SHADOW WARRIORS

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

©1989 Tecmo Ltd.

Konvertierung durch Teque Software

Musik von Matt Furniss

Deutsche Bearbeitung: Gunnar Binder

Produziert von D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does affect your statutory rights.

ocean®

ocean is a registered trademark.